

RIESGOS Y VALORES DE LA CIUDADANIA DIGITAL

Riesgos

Grooming:

Es un fenómeno de engaño en el que un adulto se pone en contacto a través de la red con un menor de edad (normalmente una chica) haciéndose pasar normalmente por un adolescente con el objetivo de abusar sexualmente de él o ella.

1) ABUSO SEXUAL: El fin último del agresor es la satisfacción sexual con su víctima, que es menor de edad. El abuso sexual puede ocasionar secuelas traumáticas muy graves a la víctima.

2) PÉRDIDA DE PRIVACIDAD: Ver las imágenes compartidas con esta persona difundidas por la Red sin el consentimiento propio.

3) SENTIMIENTO DE ENGAÑO: Al acceder a las peticiones de un desconocido, podemos encontrarnos con que no somos dueños de lo que estamos compartiendo.

4) CHANTAJE: Pueden verse sometidos a chantaje por la persona que les está extorsionando para conseguir sus propios fines.

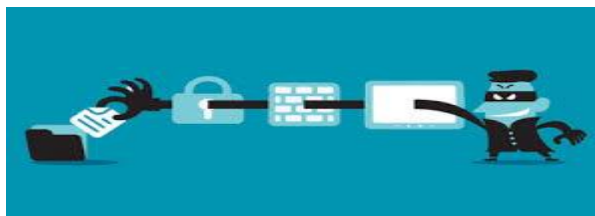
5) PORNOGRAFÍA: Verse inmersos en el mundo de la pornografía infantil sin tener conocimiento de ello y de las implicaciones legales y psicológicas que conlleva.

6) PÉRDIDA DE AUTOESTIMA: Pueden llegar a sentirse humillados y utilizados y pensar que no han sido capaces de detectar la utilización a la que han sido sometidos.

Phishing

es el delito de engañar a las personas para que compartan información confidencial como contraseñas y números de tarjetas de crédito. Como ocurre en la pesca, existe más de una forma de atrapar a una víctima, pero hay una táctica de phishing que es la más

común. Las víctimas reciben un mensaje de correo electrónico o un mensaje de texto que imita (o “suplanta su identidad”) a una persona u organización de confianza, como un compañero de trabajo, un banco o una oficina gubernamental. Cuando la víctima abre el correo electrónico o el mensaje de texto, encuentra un mensaje pensado para asustarle, con la intención de debilitar su buen juicio al infundirle miedo. El mensaje exige que la víctima vaya a un sitio web y actúe de inmediato o tendrá que afrontar alguna consecuencia.



CiberBullying

Consiste en ofender, insultar o maltratar a alguien a través de internet o de la telefonía móvil. Este tipo de acoso se realiza especialmente entre la población juvenil. No hay una manera concreta de maltratar a un joven utilizando las nuevas tecnologías, sino que las estrategias empleadas pueden ser muy variadas y perversas. Hay acosadores que chantajean a sus víctimas con la amenaza de

difundir sus fotos íntimas. En ocasiones, el acosador crea un sitio web para reírse y descalificar a su víctima. Algunos acosadores cibernéticos logran conocer las claves de acceso del acosado para así controlar su información y someterle a algún tipo de presión. Todas estas variantes de maltrato, tienen algo en común: se realizan desde el anonimato y no hay un contacto directo entre víctima y acosador.



Sexting

Se denomina Sexting a la actividad de enviar fotos, videos o mensajes de contenido sexual y erótico personal a través de dispositivos tecnológicos, ya sea utilizando aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, correo electrónico u otra herramienta de comunicación.

La palabra Sexting es un acrónimo en inglés formado por `sex` (sexo) y `texting` (escribir mensajes).

Se presume que el contenido erótico audiovisual es generado por el propio emisor del mensaje, quien lo envía deliberadamente a un receptor con un propósito determinado. Sin embargo, con el surgimiento de las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), el control de este tipo de mensajes se les ha ido de las manos a dichos emisores, provocando así el robo y/o viralización de contenidos audiovisuales íntimos de carácter sexual. Es por ello que esta práctica se ha vuelto aún más peligrosa, ya que cuando se pierde el manejo de dichos contenidos, se pierde además la intimidad de cada emisor.

Uso excesivo de la tecnología imaginemos que son las 7 de la mañana y estamos listos para irnos de casa a estudiar o trabajar. Salimos, cerramos la puerta, caminamos 2 cuadras y notamos que nos falta algo: hemos dejado el celular en casa. Nos ponemos histéricos y preferimos volver para recogerlo sin importar si llegaremos tarde.

En otra situación, estamos usando el celular en el trabajo y nos quedamos sin batería, empezamos a sudar frío y salimos disparados a pedirle a alguien que nos preste cargador. La ansiedad sube y hacemos lo imposible por conseguir uno.

Estos son algunos ejemplos de nomofobia, es decir, el miedo irracional a salir de casa sin teléfono móvil o también considerado como la adicción a este. Se calcula que alrededor del 6% de la población mundial tiene este problema.

A su vez, la nomofobia puede generar otros problemas en la interacción social como el phubbing, que consiste en ignorar a la persona que nos acompaña presencialmente por tomar mayor atención al móvil, ya sea para jugar, revisar redes sociales o enviar correos.

Un usuario promedio pasa 2,42 horas diario revisando el teléfono móvil y es capaz de tocar, al día, hasta 2.617 veces la pantalla.



Dscout

Un problema serio se centra también en la adicción a los selfis, es decir, auto fotografiarse, principalmente con el móvil, para luego publicar las imágenes en redes sociales. Según expertos, esto puede ser síntoma de baja autoestima y hasta de un trastorno dismórfico corporal, esto es la preocupación excesiva por algún defecto corporal que la persona percibe de sí mismo, sea real o no.

Según un estudio publicado en la revista International Journal of Mental Health Addiction, las personas más propensas a sufrir de obsesión a los selfies son jóvenes de entre 16 y 20 años. Asimismo, el estudio encontró que los hombres (57,5%) presentaban mayor posibilidad de desarrollar esta adicción en comparación con las mujeres (42,5%). Datos que tomar en cuenta.

La adicción a los videojuegos también se ha intensificado con la aparición de redes sociales, el fácil acceso online ha motivado que cada vez más adolescentes se vuelvan adictos. De hecho, según la Organización Mundial de la Salud, el trastorno por videojuegos ya es considerado una enfermedad mental y se caracteriza por 3 puntos:

- 1) No controlar la conducta de juego, esto en cuanto a frecuencia, intensidad, duración y sin saber distinguir en qué lugares jugar y en cuáles no.
- 2) Cuando los juegos cobran mayor interés que otras actividades necesarias diarias.
- 3) A pesar de que se sabe que se están descuidando otros aspectos de la vida, se mantiene la conducta obsesiva.

Otros problemas que no son adicciones pero que también se presentan debido al uso

desmedido de la tecnología son el síndrome de la llamada imaginaria, que es sentir que el móvil vibra o suena cuando en realidad no lo hace; y también el síndrome Google, que al encontrar todo en Internet, dejamos de poner en práctica nuestra memoria y preferimos buscar respuesta antes que pensar cómo responderlas.



Exposición de datos personales:

Al momento de registrarse en una página web, en una red social o al chatear los niños, niñas y adolescentes ingresan y dan datos personales como el nombre completo, edad, número de teléfono, dirección de casa, colegio en el que estudian, envían imágenes e información personal.

El acompañamiento del adulto debe orientarse en ayudar al niño a configurar su privacidad de manera de que interactúe solo con sus amigos, o sea aquellos que ha aceptado en su red social porque los conoce o tiene referencias de ellos a través de otros amigos.

Cuando hablamos de adolescentes, es importante dialogar con ellos sobre si han reparado en la configuración de su privacidad, si saben cómo hacerlo, y qué criterios deben adoptar para proteger

Por eso el trabajo educativo en relación a la exposición de datos, de configuración de la privacidad en las redes, de resguardo de las contraseñas, es imprescindible para que los chicos puedan prevenir posibles situaciones desagradables o peligrosas.



Los niños y los jóvenes se sienten cómodos al manejar las nuevas herramientas tecnológicas.

Internet les suele parecer un entorno seguro, que ellos mismos pueden controlar estableciendo sus propias reglas. Pero lamentablemente no es así. En Internet circula todo tipo de información, y es responsabilidad de los padres supervisar los sitios a los cuales ingresan.



-RACISMO: El racismo se ha incrementado grave mente en los últimos diez años a través de sitios web, blogs ...

Esta ola se da ya que en Internet se pueden mostrar los ideales sin tener que dar la cara. Además, estos contenidos vistos por gente influenciable pueden causar un gran daño a la sociedad.



-VIOLENCIA: El 55% de los jóvenes españoles consideran apropiada la violencia para conseguir sus propios fines y la consumen por Internet. Este factor es importante ya que con el Internet han surgido más tipos de violencia que, aunque no tienen que causar más daño físico si causan más daño psicológico.



-SEXO: En Internet la pornografía es un peligro muy extendido ya que cualquier niño puede acceder a ella. Además de acceder a esta también pueden entrar en la publicidad que se les ofrece poniendo en peligro su identidad.

PREVENCIÓN:

CONTROL P2P: Los padres pueden controlar las descargas de las redes p2p y de esta manera evitar la descarga de cualquier contenido inadecuado.

CONTROL PARENTAL: Este servicio consiste en una serie de filtros por los cuales los padres pueden limitar las búsquedas de Internet.

CONTROL DE HISTORIAL: Con esto se puede saber los lugares visitados

LOCALIZACIÓN PC: Si el equipo está en un lugar céntrico de la casa es más fácil el control por parte de los adultos.

Valores

Respeto:

Parece sencillo decirlo, pero respetar es reconocer al otro. Dice un refrán popular: "No hacer a los demás, lo que no quieras que te hagan a ti". Los buenos comportamientos hacia el prójimo reflejan y dan como resultado una mejor convivencia. Saber cuáles son los límites y siempre promover buenas acciones digitales para no generar violencia.

Honestidad:

Honestidad no solo significa decir la verdad, sino trabajar de forma correcta sin llegar a afectar al prójimo. Hoy se puede llegar a engañar, incluso creando perfiles falsos en redes sociales o suplantando identidades, lo que puede constituir un delito. Uno de los valores de un gran ciudadano digital va encaminado en adquirir confianza, y a través de la tecnología no solo se mejora nuestra calidad de vida, sino la de los demás.

Generosidad:

Muchas personas tienen grandes conocimientos en temas digitales, incluso muchos jóvenes y niños casi que ya tienen adquirido un chip de las TIC, y gran parte de su vida han estado de la mano de la tecnología. Ser generoso significa ayudar a quien no tiene esas habilidades, es enseñar, brindar ayuda a otros y comprender que entre todos se construyen los entornos digitales.

Tolerancia:

La palabra proviene del latín tolerantia, que significa 'cualidad de quien puede aguantar, soportar o aceptar'. La tolerancia es un valor moral que implica el respeto íntegro hacia el otro, hacia sus ideas, prácticas o creencias, independientemente de que choquen o sean diferentes.

Un buen ciudadano digital debe ser consciente que los procesos son diferentes y que

cada ciudadano va a una velocidad diferente respecto a la tecnología.

Equidad:

Un ciudadano digital debe ser equitativo, es decir, buscar implementar justicia e igualdad de oportunidades entre todos, respetando las características particulares para darle a cada uno lo que le corresponde o merece. Por ejemplo: una madre le dará más atención a su hijo pequeño debido a que necesita más dedicación que el hijo grande. En términos tecnológicos, se debe llegar a aquellas personas que tienen poco conocimiento de las TIC y brindarle las herramientas necesarias para que a través de ella puedan mejorar su calidad de vida.

Todos estos valores apuntan a fomentar que un buen ciudadano digital hace parte de una sociedad, y en este sentido debe contribuir a preparar a otras personas para que se enfrenten a los retos digitales, aprendan de ellos y saquen ventaja para entre todos y por medio de la tecnología tener entornos digitales responsables.

